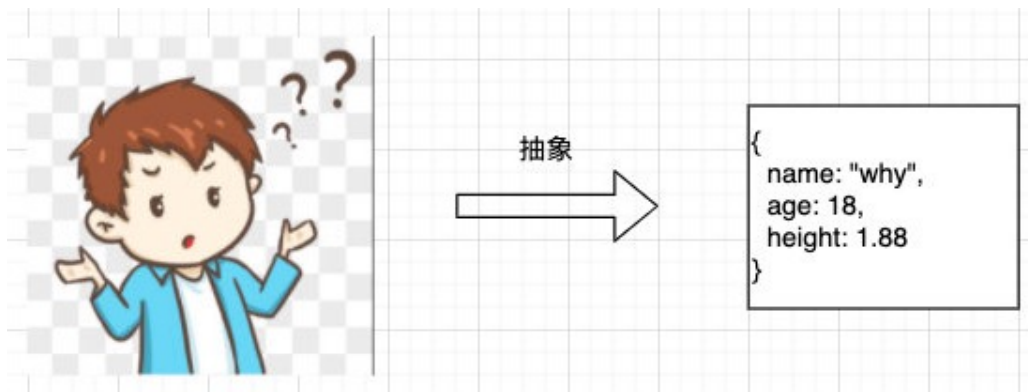


# 深入JS面向对象

王红元 coderwhy

# 面向对象是现实的抽象方式

- 对象是JavaScript中一个非常重要的概念，这是因为对象可以将多个相关联的数据封装到一起，更好的描述一个事物：
  - 比如我们可以描述一辆车：Car，具有颜色（color）、速度（speed）、品牌（brand）、价格（price），行驶（travel）等等；
  - 比如我们可以描述一个人：Person，具有姓名（name）、年龄（age）、身高（height），吃东西（eat）、跑步（run）等等；
- 用对象来描述事物，更有利于我们将现实的事物，抽离成代码中某个数据结构：
  - 所以有一些编程语言就是纯面向对象的编程语言，比Java；
  - 你在实现任何现实抽象时都需要先创建一个类，根据类再去创建对象；





# JavaScript的面向对象

■ JavaScript其实支持多种编程范式的，包括**函数式编程**和**面向对象编程**：

□ JavaScript中的对象被设计成一组**属性的无序集合**，像是一个**哈希表**，有key和value组成；

□ **key**是一个标识符名称，**value**可以是任意类型，也可以是**其他对象或者函数类型**；

□ 如果值**是一个函数**，那么我们可以称之为是**对象的方法**；

■ **如何创建一个对象呢？**

■ 早期使用创建对象的方式最多的是**使用Object类**，并且**使用new关键字**来创建一个对象：

□ 这是因为早期很多JavaScript开发者是从Java过来的，它们也更习惯于Java中通过new的方式创建一个对象；

■ 后来很多开发者为了方便起见，都是直接**通过字面量的形式来创建对象**：

□ 这种形式看起来更加的简洁，并且对象和属性之间的内聚性也更强，所以这种方式后来就流行了起来；

# 创建对象的两种方式

```
// 1. 创建一个空的对象
var obj1 = new Object()
obj1.name = "why"
obj1.age = 18
obj1.height = 1.88
obj1.eating = function() {
  console.log(this.name + "在吃东西")
}
```

```
// 2. 字面量的形式创建对象
var obj2 = {
  name: "kobe",
  age: 40,
  height: 1.98,
  running: function() {
    console.log(this.name + "在跑步")
  }
}
```

# 对属性操作的控制

■ 在前面我们的属性都是直接定义在对象内部，或者直接添加到对象内部的：

□ 但是这样来做的时候我们就不能对这个属性进行一些限制：比如这个属性是否是可以被delete删除的？这个属性是否在for-in遍历的时候被遍历出来呢？

```
var obj = {  
  name: "why",  
  age: 18,  
  height: 1.88  
}
```

■ 如果我们想要对一个属性进行比较精准的操作控制，那么我们就可以使用属性描述符。

□ 通过属性描述符可以精准的添加或修改对象的属性；

□ 属性描述符需要使用 `Object.defineProperty` 来对属性进行添加或者修改；

# Object.defineProperty

- **Object.defineProperty()** 方法会直接在一个对象上定义一个新属性，或者修改一个对象的现有属性，并返回此对象。

```
Object.defineProperty(obj, prop, descriptor)
```

- 可接收三个参数：
  - obj要定义属性的对象；
  - prop要定义或修改的属性的名称或 Symbol；
  - descriptor要定义或修改的属性描述符；
- 返回值：
  - 被传递给函数的对象。

# 属性描述符分类

■ 属性描述符的类型有两种：

- 数据属性 ( Data Properties ) 描述符 ( Descriptor ) ；
- 存取属性 ( Accessor访问器 Properties ) 描述符 ( Descriptor ) ；

数据属性描述符这四个属性可以传

	configurable 可配置的	enumerable	value	writable	get	set
数据描述符	可以	可以	可以	可以	不可以	不可以
存取描述符	可以	可以	不可以	不可以	可以	可以



# 数据属性描述符

## ■ 数据属性描述符有如下四个特性：

- `[[Configurable]]`：表示属性是否可以通过`delete`删除属性，是否可以修改它的特性，或者是否可以将它修改为存取属性描述符；
  - 当我们直接在一个对象上定义某个属性时，这个属性的`[[Configurable]]`为`true`；
  - 当我们通过属性描述符定义一个属性时，这个属性的`[[Configurable]]`默认为`false`；
- `[[Enumerable]]`：表示属性是否可以通过`for-in`或者`Object.keys()`返回该属性；
  - 当我们直接在一个对象上定义某个属性时，这个属性的`[[Enumerable]]`为`true`；
  - 当我们通过属性描述符定义一个属性时，这个属性的`[[Enumerable]]`默认为`false`；
- `[[Writable]]`：表示是否可以修改属性的值；
  - 当我们直接在一个对象上定义某个属性时，这个属性的`[[Writable]]`为`true`；
  - 当我们通过属性描述符定义一个属性时，这个属性的`[[Writable]]`默认为`false`；
- `[[value]]`：属性的`value`值，读取属性时会返回该值，修改属性时，会对其进行修改；
  - 默认情况下这个值是`undefined`；



# 数据属性描述符测试代码

```
var obj = {  
  name: "why",  
  age: 18,  
  height: 1.88  
}  
  
// 默认是可以配置  
delete obj.name  
console.log(obj)  
  
for (var key in obj) {  
  console.log(key)  
}  
  
console.log(Object.keys(obj))  
  
obj.name = "kobe"  
console.log(obj)
```

```
// 自己定义的属性  
Object.defineProperty(obj, "address", {  
  // configurable: false,  
  // enumerable: false,  
  // writable: false,  
  value: "北京市"  
})
```

```
// 1. 测试enumerable为false  
// 这种方式访问时看不到属性  
console.log(obj)  
console.log(Object.keys(obj))  
for (var key in obj) {  
  console.log(key)  
}  
// 这种方式是可以访问的  
console.log("address" in obj)  
console.log(obj.hasOwnProperty('address'))  
console.log(obj.address)  
  
// 2. 测试writable, 修改address的值  
obj.address = "广州市"  
// 北京市, 并且在严格模式下会报错  
console.log(obj.address)  
  
// 3. 测试configurable  
// 不可以删除  
delete obj.address  
// 不可以重新修改  
Object.defineProperty(obj, 'address', {  
  configurable: true  
})  
  
console.log(obj.address)
```



# 存取属性描述符

## ■ 数据属性描述符有如下四个特性：

### ■ `[[Configurable]]`：表示属性是否可以通过`delete`删除属性，是否可以修改它的特性，或者是否可以将它修改为存取属性描述符；

- 和数据属性描述符是一致的；

- 当我们直接在一个对象上定义某个属性时，这个属性的`[[Configurable]]`为`true`；

- 当我们通过属性描述符定义一个属性时，这个属性的`[[Configurable]]`默认为`false`；

### ■ `[[Enumerable]]`：表示属性是否可以通过`for-in`或者`Object.keys()`返回该属性；

- 和数据属性描述符是一致的；

- 当我们直接在一个对象上定义某个属性时，这个属性的`[[Enumerable]]`为`true`；

- 当我们通过属性描述符定义一个属性时，这个属性的`[[Enumerable]]`默认为`false`；

### ■ `[[get]]`：获取属性时会执行的函数。默认为`undefined`

### ■ `[[set]]`：设置属性时会执行的函数。默认为`undefined`

# 存储属性描述符测试代码

```
"use strict"

var obj = {
  name: "why",
  age: 18
}

var address = "北京市"

Object.defineProperty(obj, 'address', {
  configurable: true,
  enumerable: true,
  get: function() {
    return address
  },
  set: function(value) {
    address = value
  }
})

console.log(obj.address)
obj.address = "广州市"
console.log(obj.address)
```

# 同时定义多个属性

- **Object.defineProperty()** 方法直接在一个对象上定义 **多个** 新的属性或修改现有属性，并且返回该对象。

```
var obj = {  
  _age: 18  
}  
  
Object.defineProperty(obj, {  
  name: {  
    writable: true,  
    value: "why"  
  },  
  age: {  
    get: function() {  
      return this._age  
    }  
  }  
})
```



# 对象方法补充

- 获取对象的属性描述符：
  - `getOwnPropertyDescriptor`
  - `getOwnPropertyDescriptors`
- 禁止对象扩展新属性：*preventExtensions*
  - 给一个对象添加新的属性会失败（在严格模式下会报错）；
- 密封对象，不允许配置和删除属性：*seal*
  - 实际是调用*preventExtensions*
  - 并且将现有属性的*configurable:false*
- 冻结对象，不允许修改现有属性：*freeze*
  - 实际上是调用*seal*
  - 并且将现有属性的*writable: false*

# 创建多个对象的方案

- 如果我们现在希望创建一系列的对象：比如Person对象
  - 包括张三、李四、王五、李雷等等，他们的信息各不相同；
  - 那么采用什么方式来创建比较好呢？
- 目前我们已经学习了两种方式：
  - new Object方式；
  - 字面量创建的方式；

```
var p1 = {  
  name: "张三",  
  age: 18,  
  height: 1.77,  
  address: "北京市"  
}
```

```
var p2 = {  
  name: "李四",  
  age: 20,  
  height: 1.87,  
  address: "上海市"  
}
```

```
var p3 = {  
  name: "王五",  
  age: 19,  
  height: 1.88,  
  address: "杭州市"  
}
```

- 这种方式有一个很大的弊端：创建同样的对象时，需要编写重复的代码；

# 创建对象的方案 – 工厂模式

■ 我们可以想到的一种创建对象的方式：工厂模式

□ 工厂模式其实是一种常见的设计模式；

□ 通常我们会会有一个工厂方法，通过该工厂方法我们可以产生想要的对象；

```
function createPerson(name, age, height, address) {  
  var p = new Object()  
  p.name = name  
  p.age = age  
  p.height = height  
  p.address = address  
  
  p.eating = function() {  
    console.log(this.name + "在吃东西~")  
  }  
  
  p.running = function() {  
    console.log(this.name + "在跑步~")  
  }  
  
  return p  
}
```

```
var p1 = createPerson("张三", 18, 1.88, "北京市")  
var p2 = createPerson("李四", 20, 1.68, "上海市")  
var p3 = createPerson("王五", 25, 1.78, "南京市")  
var p4 = createPerson("李雷", 19, 1.78, "广州市")
```



# 认识构造函数

- 工厂方法创建对象有一个比较大的问题：我们在打印对象时，对象的类型都是Object类型
  - 但是从某些角度来说，这些对象应该有一个他们共同的类型；
  - 下面我们来看一下另外一种模式：构造函数的方式；
- 我们先理解什么是构造函数？
  - 构造函数也称之为构造器（ constructor ），通常是我们在创建对象时会调用的函数；
  - 在其他面向的编程语言里面，构造函数是存在于类中的一个方法，称之为构造方法；
  - 但是JavaScript中的构造函数有点不太一样；
- JavaScript中的构造函数是怎样的？
  - 构造函数也是一个普通的函数，从表现形式来说，和千千万万个普通的函数没有任何区别；
  - 那么如果这么一个普通的函数被使用new操作符来调用了，那么这个函数就称之为是一个构造函数；
- 那么被new调用有什么特殊的呢？



# new操作符调用的作用

■ 如果一个函数被使用new操作符调用了，那么它会执行如下操作：

- 1. 在内存中创建一个新的对象（空对象）；
- 2. 这个对象内部的[[prototype]]属性会被赋值为该构造函数的prototype属性；（后面详细讲）；
- 3. 构造函数内部的this，会指向创建出来的新对象；
- 4. 执行函数的内部代码（函数体代码）；
- 5. 如果构造函数没有返回非空对象，则返回创建出来的新对象；

```
function Person() {  
}  
  
var p1 = new Person()  
var p2 = new Person()  
  
// Person {}  
console.log(p1)
```

# 创建对象的方案 – 构造函数

- 我们来通过构造函数实现一下：

```
function Person(name, age, height, address) {  
  ...  
  this.name = name  
  this.age = age  
  this.height = height  
  this.address = address  
  
  this.eating = function() {  
    console.log(this.name + "在吃东西~")  
  }  
  this.running = function() {  
    console.log(this.name + "在跑步~")  
  }  
}
```

- 这个构造函数可以确保我们的对象是有Person的类型的（实际是constructor的属性，这个我们后续再探讨）；
- 但是构造函数就没有缺点了吗？
  - 构造函数也是有缺点的，它在于我们需要为每个对象的函数去创建一个函数对象实例；